MAXI jogos 13

Os GRANDES ÊXITOS para o seu PC

ERBE

Altaya

COLECÇÃO
MAXI JOGOS ERBE

EDITORA:
Ediciones Altaya, S.A.

Realização Editorial:
Beta - Projectos Editoriais, Lda.
Rua Rodrigo da Fonseca, 204, 1.° Dt.°, 1000
Lisboa

Redacção:
Florbela Fernandes

Fotocomposição:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Pré-impressão digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5.° A
28020 Madrid

Impressão e encardenação:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impresso em Espanha - Printed in Spain

©1994 para esta edição: Ediciones Altaya, S.A.
Depósito legal: B. 31.365/1994.

As Ediciones Altaya garantem a publicação de todos os fascículos que compõem esta obra.

Distribuição:
MIDESA Marco - Ibérica,
Distribuição de Edições, S.A.
Rua Dr. José Espírito Santo, Lote 1-A
1900 Lisboa
Telefones: 837 17 39/837 21 49

CERTIFICADO DE GARANTIA
Garantimos que o conteúdo destas disquetes é correcto para a sua perfeita utilização. No entanto, se existir qualquer deficiência relacionada com a mesma dirija-se a:
MIDESA - Marco Ibérica,
Distribuição de Edições, S.A.
Telefones: 837 17 39/837 21 49

MAXI JOGOS é composto por 31 jogos para PC e 31 fascículos de publicação quizenal. Os fascículos podem ser guardados nos arquivadores que serão postos à venda: um com os primeiros números da colecção e o outro aproximadamente a meio.

OPERATION STEALTH

O protagonista é John Glames, um agente da C.I.A. e a sua missão consiste em recuperar o mais moderno avião de combate: o Stealth. Este fantástico avião desapareceu de uma forma muito misteriosa de uma base norte-americana. Pensa-se que foi transportado para o país vizinho de Santa Paragua. Inserido no mundo da espionagem internacional, Operation Stealth irá envolvê-lo totalmente numa incrível e emocionante aventura.

Requisitos mínimos:

- Pelo menos 512 KB de memória livre.
- Gráficos Hercules, CGA, Tandy 1000, EGA, MCGA e VGA.
- Suporta rato e teclado.
- Suporta o altifalante interno do PC.
- É possível jogar a partir de disquetes.

Requisitos recomendados:

- PC-AT 386 ou superior.
- 1 MB de memória.
- Placa gráfica VGA
- Instalação no disco duro (são necessários 2 MB de espaço livre).
- Placa de som AdLib ou compatíveis.

Altaya

O HERÓI: JOHN GLAMES

Há sete anos que trabalha para a CIA, o serviço de espionagem dos Estados Unidos. A sua folha de serviço é impressionante, pelo que foi escolhido para numerosas missões perigosas e delicadas em todos os confins do mundo.

RELATÓRIO CONFIDENCIAL

OBJECTO: Agente DSC-3 John Glames
ESCOLHIDO PARA A OPERAÇÃO STEALTH
ACTUALIZAÇÃO: Março de 1990

Altura: 1,85 metros
Peso: 75 quilos
Idade: 33 anos

Nascido em 1957 em Vermount no seio de uma família de classe média-alta, foi-lhe reconhecido desde a infância uma inteligência especialmente desenvolvida. Efectuou os seus estudos na sua cidade natal e foi membro das equipas locais de esqui e de natação. Aos 22 anos entrou na Academia Militar de West Point após ter terminado os seus estudos numa famosa universidade de Boston, onde foi membro da equipa de natação (recorde universitário dos 1 500 metros livres e 200 metros mariposa).

Em 1981, DSC-3 passou um ano numa base americana da Ásia. Aproveitou a ocasião para adquirir os seus conhecimentos em artes marciais e é actualmente mestre de Ninjitsu.
Em 1983 foi recrutado pelos nossos agentes quando terminou com menção honrosa o seu Mestrado em Química no MIT (Massachussets Institute of Technology).

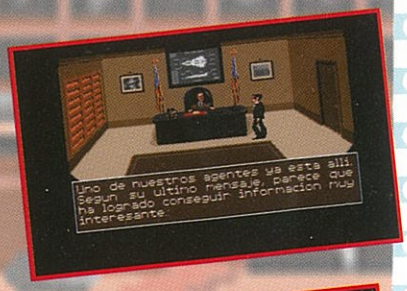
Portanto, é um excelente esquiador e um estupendo nadador (gosta sobretudo de mergulho, que praticou durante a sua estada na Ásia). A sua grande técnica na prática das artes marciais proporciona-lhe uma grande vantagem no combate corpo a corpo e uma grande resistência apesar dos esforços e das feridas. Os seus brilhantes estudos (foi um dos primeiros alunos, tanto no MIT como em West Point) tornaram-no num perito em armamento, no tiro e em química. Também gosta de electrónica e de tudo o que se relaciona com ela. DSC-3 também aprecia carros de corrida e as perseguições automóveis, nas quais é um verdadeiro especialista. O seu ponto fraco? As mulheres...

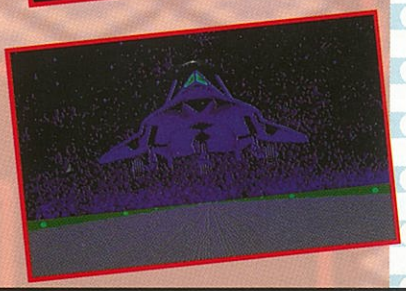
ANTES DE JOGAR... ANTES DE JOG

Este jogo requer um processo de instalação através do qual os ficheiros do programa serão copiados para o disco duro, sendo-lhe depois indicado o hardware disponível. Apesar de ser possível jogar a partir das disquetes, a opção mais aconselhável é instalar o jogo completo no disco duro, deste modo o jogo ganha em velocidade de resposta. O primeiro passo consiste em efectuar uma cópia de segurança das disquetes de instalação. Para isso pode usar o comando DISCOPY do MS-DOS. Guarde as disquetes originais num local seguro. Serão também necessárias duas disquetes de 3,5 polegadas e de alta densidade (1,44 MB). Certifique-se de que tem espaço livre suficiente na unidade de disco onde o deseja instalar (cerca de 2 MB).

SECRET SECRET SECRET SECRET SECRET

O SISTEMA DE JOGO





RATO

Como em todas as aventuras com diálogos, a forma de avançar até à solução consiste em descobrir objectos, aprender a usá-los no local e momento adequados, visitar lugares, falar com as personagens encontradas... Para isso dispõe de uma série de acções, tais como EXAMINAR, FALAR, APANHAR, etc. Basta seleccionar a acção que deseja realizar no menu de acções e indicar ao programa onde quer aplicá-la. Se por alguma razão não for possível aplicar a acção seleccionada sobre um determinado objecto ou personagem, o programa apresentará uma mensagem. Para activar o menu de acções basta carregar no botão direito do rato em qualquer local do écran. Quando o programa apresentar o menu de acções, desloque a barra de selecção até chegar à acção desejada e então poderá carregar, quer com o botão esquerdo quer com o botão direito do rato. Consoante use um ou outro botão para seleccionar a acção terá acesso a um número de acções válidas.

COM O BOTÃO ESQUERDO:

EXAMINAR: permite obter mais informações sobre um objecto próximo de si. Quando o cursor do rato se converter num "+" posicione-se sobre o objecto a examinar e use o botão esquerdo do rato.

APANHAR: para levar objectos que lhe parecem úteis. O procedimento é semelhante à acção EXAMINAR.

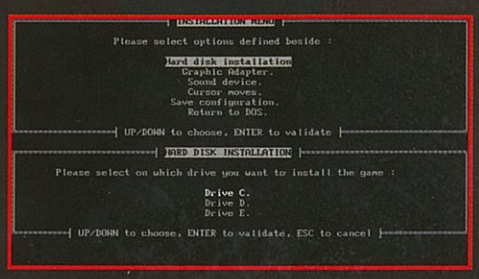
INVENTÁRIO: indica em qualquer momento os objectos que possui. Carregue em qualquer um dos botões do rato para sair do inventário.

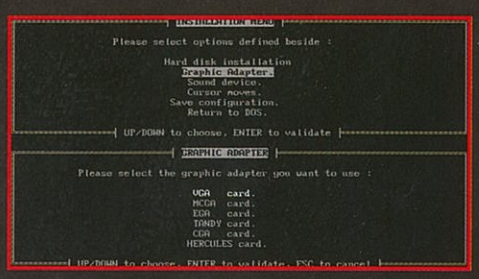
USAR: permite efectuar uma acção com um objecto ou com uma personagem que se encontre perto de si. Quando o cursor se converter num "+" seleccione um objecto no seu inventário e depois pressione o botão esquerdo do rato sobre o objecto ou personagem com o qual o quer usar.

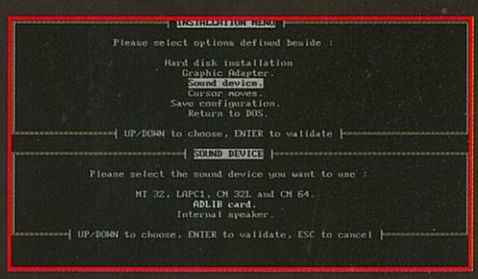
ACCIONAR: permite efectuar uma acção com um determinado objecto ou com alguma personagem.

...GAR... ANTES DE JOGAR... ANTES

Insira a disquete "DISQUETE 1" na unidade, passe para esta (com A: ou B:) e escreva INSTALL. O programa de instalação mostrar-lhe-á um menu onde poderá escolher a letra da unidade onde quer instalar o jogo, o tipo de placa gráfica e a placa de som que tem e se deseja usar o teclado ou o rato. Depois de ter estabelecido a configuração poderá gravá-la através das opções e, depois disso, continuar a instalação em si (cópia dos ficheiros para a unidade de destino).







SECRET SECRET SECRET SECRET SECRET SI

FALAR: permite falar com as personagens que encontrar durante o jogo.

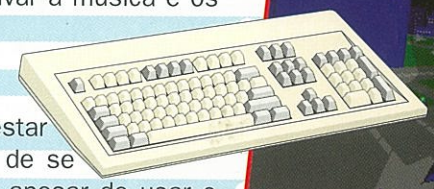
As acções válidas com o botão direito são: **EXAMINAR, USAR** e **ACCIONAR**. A diferença básica reside no facto de, ao serem activadas com o botão direito, estas acções ocorrerem sobre objectos do seu inventário, ou seja, sobre objectos que leva consigo.

O menu de uso contém funções que não pertencem ao jogo como tal, mas que lhe permitem, por exemplo, carregar e gravar jogos. Para aceder a este menu deverá carregar nos dois botões do rato em simultâneo. As opções deste menu são:

PAUSA: o jogo ficará parado até que volte a carregar em qualquer um dos botões do rato.
NOVO JOGO: recomeçará o jogo.
UNIDADE DE GRAVAÇÃO: permite indicar em que unidade pensa gravar os jogos.
CARREGAR JOGO: permite continuar um jogo gravado anteriormente. Um menu indicar-lhe-á os jogos que já estão gravados. Mova o cursor até marcar o jogo que deseja carregar e depois confirme a sua escolha.
GRAVAR JOGO: permite-lhe gravar o seu jogo actual. Irá aparecer o menu dos jogos gravados anteriormente (se existirem), procure um local vazio no menu e carregue no botão esquerdo. Escreva o nome que deseja dar a esse jogo e confirme. Pode gravar por cima de qualquer um dos jogos gravados anteriormente.
MÚSICA E SOM: serve para activar e desactivar a música e os efeitos de som do jogo.

TECLADO:

Os menus de acções e de uso continuam a estar disponíveis mas a forma de aceder a eles e de se mover pelo écran muda. Tenha em conta que apesar de usar o teclado deve ter o *driver* do rato activado.

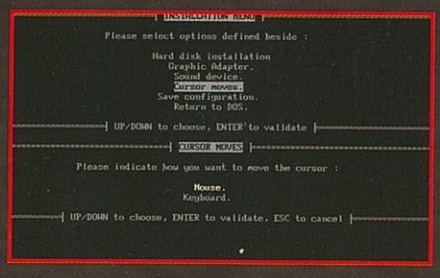


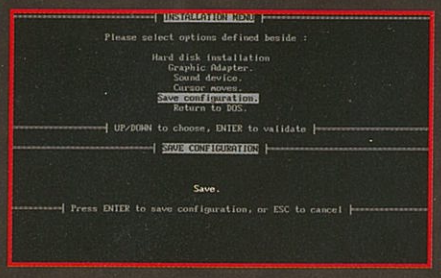
ANTES DE JOGAR... ANTES DE JOG

O programa de instalação cria (pede confirmação antes) uma directoria chamada \DELPHINE\SD e copia os ficheiros do jogo para o seu interior. Para jogar tem de entrar na directoria \DELPHINE e depois escrever SD.

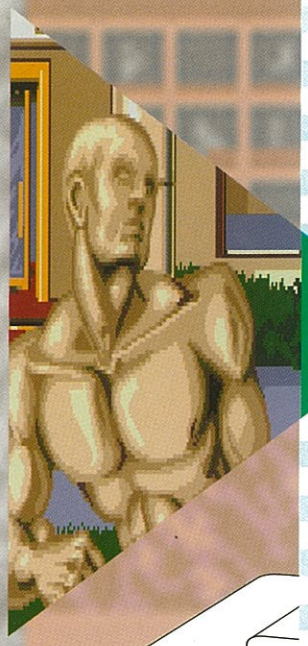
Lembre-se de que deve configurar o jogo para usar o seu hardware.

No caso de mudar algum dispositivo pode sempre executar de novo o programa INSTALL (que se encontra em \DELPHINE\SD) que lhe permitirá reconfigurar o jogo. Se usar um rato, não se esqueça de carregar o driver correspondente antes de começar a jogar.





SECRET SECRET SECRET SECRET SECRET S



*Com as oito teclas de controlo do cursor que se encontram no teclado numérico, poderá deslocar o seu cursor.

*Carregando na tecla SHIFT e nas teclas do cursor simultaneamente conseguirá que o cursor se desloque mais depressa.

*A combinação de teclas SHIFT + barra de espaços e SHIFT + ENTER equivalem a pressionar o botão direito do rato.

*A combinação de teclas CONTROL + S activará/desactivará o som e a música.

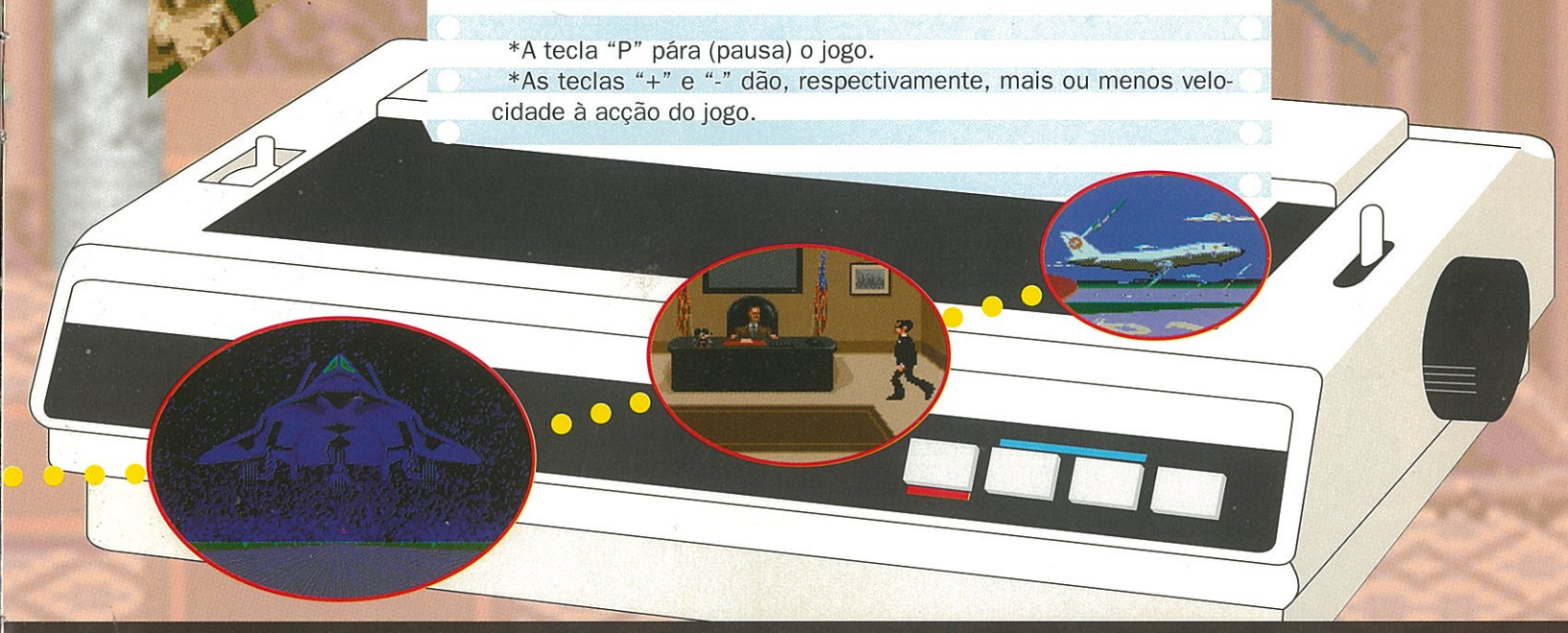
*As teclas ENTER e a tecla "5" do teclado numérico equivalem ao botão esquerdo do rato.

*É possível aceder directamente às várias acções através das teclas de função:

F1: EXAMINAR - F2: APANHAR - F3: INVENTÁRIO - F4: USAR
F5: ACCIONAR - F6: FALAR - F9: menu de acções
F10: menu de uso

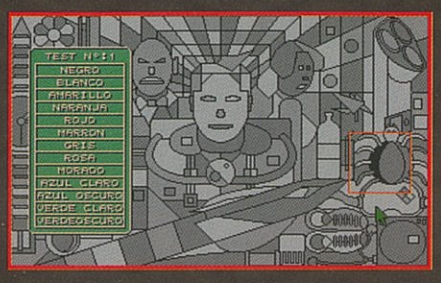
*A tecla "P" pára (pausa) o jogo.

*As teclas "+" e "-" dão, respectivamente, mais ou menos velocidade à acção do jogo.



GAR... ANTES DE JOGAR... ANTES

Depois de activar o jogo verá o écran de protecção anticópia. Na página 14 deste fascículo tem as chaves das cores para poder responder. Agora ser-lhe-ão apresentadas umas cenas de introdução e um fragmento da conversa que teve com o seu chefe ao ser recrutado para esta missão. Depois desta introdução irá aparecer directamente no terminal do aeroporto de Santa Paragua, com a maleta que lhe deu o seu chefe.



SECRET SECRET SECRET SECRET SECRET SI

STEALTH FIGHTER
(especificações técnicas)

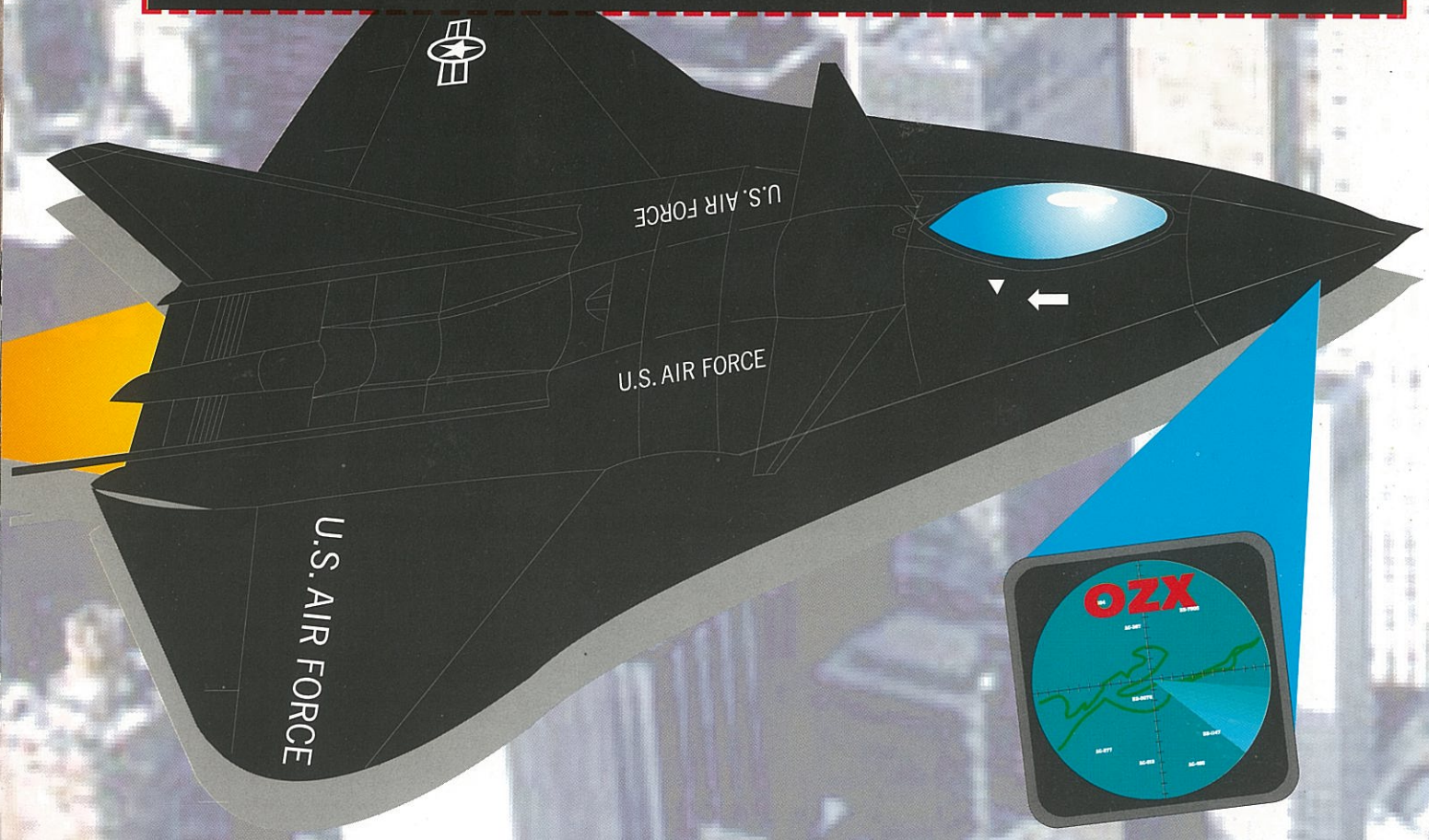
VELOCIDADE:
- 3 000 Km por hora.
- de 0 a 800 Km/h em 10 segundos.
- de 800 a 2 500 km/h em 5 segundos com a opção "ULTRA".
- de 2 500 a 3 000 km/h em 3 segundos com a opção "HYPER BOOST".

NOTA: a opção "HYPER BOOST" apenas deve ser usada em caso de extrema necessidade dado que consome uma grande quantidade de combustível e corre o risco de ficar sem combustível em pleno voo.

COMBUSTÍVEL:
- queroseno refinado CAT 08 ao qual se mistura hidrogénio líquido a 34%.
- capacidade de combustível: mais de 300 litros.
- a versão "A" deste avião não pode reabastecer-se em voo, mas está previsto que o possa fazer na versão "B".

ARMAMENTO:
- tecnologia laser utilizada para a busca dos alvos escolhidos e para dirigir as bombas até ao alvo.
- percentagem de erro no alvo: 0,001%
- dois mísseis com cabeças nucleares tipo "bomba inteligente".
- cada bomba pode destruir em 10 segundos uma cidade do tamanho de Nova Iorque.

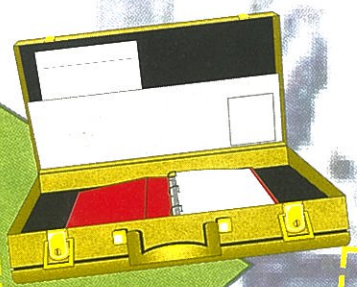
Opção "OZX": sistema de interferência de radares. Deixa literalmente "cego" qualquer tipo de radares, convertendo-se assim num avião invisível.



O SEU ARMAMENTO

1. MALETA FALSA

Contém alguma roupa, o seu passaporte americano (o verdadeiro), dinheiro, revistas, uma caneta e uma calculadora. Esta maleta possui um fundo duplo, ao qual se acede accionando a calculadora. A calculadora conta com um sistema de segurança adicional: está ligada à maleta por um feixe de raios infravermelhos; ao afastar a calculadora da maleta haverá uma explosão equivalente a 10 quilos de goma-2 (graves destroços num perímetro de 10 metros). No interior do fundo duplo da maleta existe um passaporte falso em branco e o falsificador de passaportes NTE. Este pode imprimir 3 tipos diferentes de passaportes: francês, inglês e alemão. Os botões em forma de seta do falsificador permitir-lhe-ão escolher a nacionalidade que mais lhe convém, o botão vermelho serve para imprimir um passaporte em branco com todos os dados necessários e a ranhura lateral serve para inserir nela o passaporte em branco.



2. RELÓGIO-CABO

Por ser um objecto tão vulgar não irá despertar suspeitas. Contém 30 metros de cabo altamente resistente (cerca de 100 quilos). O cabo demora cerca de 10 segundos para se estender. Serve normalmente para passar de um edifício ao outro pela açoteia, estendendo o cabo entre dois pontos de sujeição em cada edifício.

3. CANETA CORROSIVA

A sua aparência externa é a de uma caneta de aparo normal pelo que não levantará suspeitas nos seus inimigos. Contém uma cápsula com um potente ácido que se liberta gota a gota ao rodar 180 graus o mecanismo da caneta. É muito usada para abrir fechaduras dado que o ácido que contém dissolve todos os metais.

Metal	quantidade necessária
Aço	3 gotas
Ferro	2 "
Ouro	10"
Manganés	5"
Tungsténio	1"
Platina	8"
Chumbo	12"
Cobre	2"

Deverá respeitar as quantidades indicadas dado que um excesso de ácido produz gases altamente tóxicos.

5. A CAIXA DECIFRADORA

Permite-lhe descobrir a combinação de qualquer caixa-forte. Este aparelho foi inventado por um ladrão conhecido com a alcunha de "rebenta-cofres". Capturado pelo agente DSC-3 revelou tudo o que se referia a esta máquina. Com a sua ajuda, o professor Carling conseguiu construir esta caixa decifradora. Para a usar deverá:

a- pôr o aparelho em cima da caixa-forte.

b- pressionar o botão para ligar a máquina.

c- rodar ligeiramente a pega da caixa-forte.

d- os números da combinação poderão ver-se no visor do aparelho na correspondente ordem.

e- usar o código tal como apareceu no aparelho e a caixa-forte abrir-se-á.

NOTA: os sensores usados nesta máquina são feitos com mercúrio enriquecido que, embora permita captar vibrações sonoras muito fracas, tem uma duração muito limitada, pelo que é necessário agir rapidamente.

4. A MÁQUINA DE BARBEAR-GRAVADOR

Para a utilizar como gravador de conversas deverá:

a- verificar se a máquina contém uma microcassete virgem rebobinada. Para isso carregue no botão de abertura. Depois de se certificar da presença da microcassete volte a colocá-la no local e feche o compartimento.

b- para gravar, coloque o interruptor em posição "ON". Os microfones estão situados nas cabeças de barbear. Trata-se de cápsulas microfónicas especialmente sensíveis, podendo gravar conversas a vinte metros de distância.

c- quando a máquina estiver a gravar o testemunho luminoso ficará verde. Quando a máquina não estiver a gravar, estará vermelho.

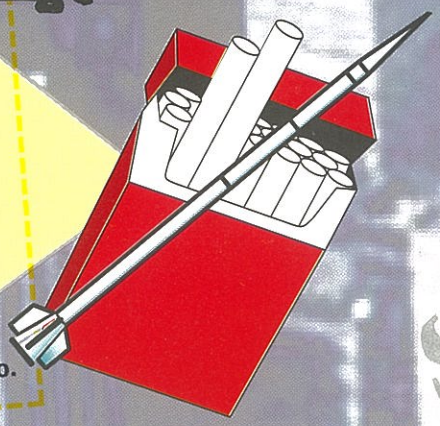
d- quando a cassete estiver completa rebobinar-se-á automaticamente e o testemunho luminoso ficará vermelho. A cassete tem uma duração de trinta minutos.

6. O MAÇO DE CIGARROS

Este maço contém dois tipos de cigarros: os lança-dardos e os que recolhem impressões digitais.

a- cigarros lança-dardos: estes cigarros contêm um minimíssil colocado perto do filtro, ligado por um fio muito fino a um sensor de calor que se encontra na outra extremidade do cigarro. Ao acender o cigarro, o arame desfaz-se e expulsa o dardo. O míssil tem três centímetros de comprimento, um raio de acção de 25 metros e é capaz de destruir um objectivo do tamanho de um carro, com uma percentagem de erro que vai de 0% a menos de 5 metros do alvo até 12,5% a 25 metros do alvo.

b- cigarros que recolhem impressões digitais: contêm um microfilme ultra-sensível composto por CrO2, que permite fotografar qualquer impressão digital, bastando para isso pôr o cigarro em cima da impressão. O serviço de documentação procurará no ficheiro de impressões a identidade do dono da impressão.



SUSPEITOS

1.- O GENERAL MANIGUA

Eleito de forma democrática pelo povo paraguano há 3 anos era, naquela época, um homem amado pelos seus concidadãos. Conseguiu travar a junta militar que ameaçava tomar o poder pela força. Na altura, era conhecido como "presidente" em vez de "general", nunca tendo sido militar (frequentou aulas de sociologia em Harvard).

Há uns anos atrás proclamou-se General e dissolveu a Assembleia do Povo, instaurou uma autêntica ditadura e o estado de sítio está em vigor no país inteiro. A liberdade de expressão foi abolida, assim como os restantes direitos fundamentais. O General Manigua rodeou-se de uma polícia secreta brutal e muito eficiente na repressão de qualquer forma de oposição ao regime. A mudança ocorrida na pessoa do general é notável,

considerada até estranha pelos seus familiares mais próximos.

Neste contexto foi criado um grupo de resistência chamado LIBERDADE, que luta em segredo contra a ditadura. As opiniões do grupo Liberdade variam desde aqueles que pensam que Manigua não passa de um títere nas mãos da organização mundial do crime até aqueles que opinam que ele é que dirige o país com mãos de ferro sendo, por conseguinte, o único responsável pela situação actual do país.

Desde que o general Manigua instaurou a ditadura, o governo americano deixou de lhe prestar apoio e ajuda, proporcionando-os agora ao grupo Liberdade, sob a forma de armamento, para que possa lutar contra a polícia secreta de Manigua. Daí que os Estados Unidos sejam considerados o principal inimigo ao regime de Manigua.

O agente DSC-2 trabalha em Santa Paragua há seis meses. Ultimamente enviou um telex afirmando ter informações sobre a operação Stealth e pedindo ajuda urgente. Portanto, é provável que o general Manigua tenha participado de algum modo no roubo do Stealth Fighter.

Mesmo assim não é possível saber se planeou e executou sozinho o roubo desse aparelho ou se colabora com alguma potência estrangeira.

2.- O KGB

Apesar dos grandes avanços nas relações diplomáticas com a ex-União Soviética ocorridos ultimamente, dos acordos de desarmamento e de comércio que foram assinados e da nova abertura dos dirigentes russos ao diálogo com o Ocidente, ainda existem indivíduos extremistas no seio do Soviet Supremo que continuam a pensar na destruição total do

capitalismo e na guerra contra os Estados Unidos, envolvendo o resto do mundo.

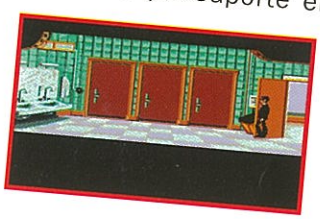
Por outro lado, os cientistas russos trabalham há alguns anos num protótipo de avião de características semelhantes ao Stealth. O máximo responsável pelo projecto é o professor Lukasiewicz, que recentemente fugiu da ex-URSS e pediu asilo à Alemanha. Desde a sua fuga, o projecto russo não avança. É possível que os russos, inquietos com os progressos da versão americana do Stealth, tenham roubado o protótipo para assim poderem copiá-lo. Se for o caso, tudo parece indicar uma colaboração com o General Manigua.

PASSO A PASSO...

O jogo começa com a aterragem do avião no aeroporto de Santa Paragua e, uma vez no interior do terminal, poderá ver uma máquina de

jornais. Olhe para o interior do compartimento de devolução de moedas e encontrará uma moeda que deverá usar para comprar o jornal. Ao lê-lo terá conhecimento de que o governo de Santa Paragua acaba de restabelecer as relações diplomáticas com outro país.

Entre no W.C. que está ao lado da máquina de jornais e entre na primeira retrete que estiver livre. Feche a porta. Abra a maleta e agora accione a calculadora que está no seu interior. O fundo duplo abrir-se-á. Agarre no passaporte em



branco e insira-o na máquina de falsificar passaportes. Use os botões em forma de seta até aparecer a nacionalidade que é bem-vindo neste país e depois de a encontrar carregue no botão vermelho. Ao fim de algum tempo obterá da máquina um passaporte falso perfeito do país escolhido. Feche o fundo duplo, pegue na caneta e abra o seu passaporte americano. No seu interior irá encontrar algum dinheiro. Guarde-o. Deixe o passaporte americano dentro da maleta e feche-a.

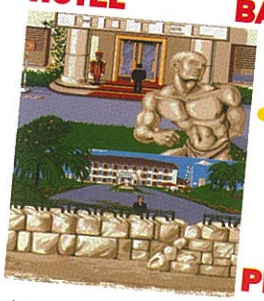
Saia do W.C. e dirija-se para o guarda. Mostre-lhe o passaporte falso e ele deixá-lo-á passar. Agora terá de ir até ao posto de recepção do aeroporto.

Identifique-se perante a hospedeira e esta dar-lhe-á um telegrama que chegou para si. Leia-o ("voo 714, Sr. Martínez... Stop."). Dirija-se para a zona de recolha de bagagens, à esquerda do terminal de chegadas, usando os bilhetes de avião para que o guarda o deixe passar e, observando as diversas malas que aí estão, descubra aquela que pertence ao "Sr. Martínez". Leve-a e entre no outro W.C. que está perto. Entre na primeira retrete livre e abra a maleta. No seu interior está um relógio de pulso (ponha-o) e uma máquina eléctrica de barbear. Examine a máquina

PALÁCIO

PARQUE

HOTEL



BANCO

FLORISTA

MAPA DA CIDADE

PRAIA

e, ao abrir o compartimento das pilhas, encontrará um fio eléctrico. Saia da retrete

e ligue o fio à tomada que está perto do espelho. A máquina é, na realidade, um mini-gravador leitor de cassetes. Há uma mensagem gravada "contacto no parque das mimosas. Reconhecimento: cravo vermelho". Desligue a máquina de barbear e guarde-a. Atire a maleta vazia para o caixote do lixo do W.C. Saia do aeroporto, mostrando o seu passaporte falso e a maleta ao guarda. Na paragem de táxis espere que um deles chegue, entre e dirija-se para o centro da cidade.

O táxi deixá-lo-á numa praça em que há uma florista. Vá, pela esquerda, até à praça do Banco e entre nele. Dê ao empregado que está na caixa uma nota para ele a trocar por moedas. Regresse à florista, dê algumas moedas à empregada para esta o deixar escolher a flor que quiser. Agarre nos cravos vermelhos e ponha um na lapela do casaco (use o cravo sobre si próprio). Vá até ao parque e sente-se no banco à espera.

Após algum tempo o seu contacto aparece. Subitamente, passa uma enorme limusina e os seus ocupantes disparam sobre o seu contacto ferindo-o, antes de ter conseguido trocar uma única palavra como ele. Antes de morrer, o seu contacto consegue

dar-lhe um cartão com uma pequena chave. Como não quer ter problemas saia do local depressa.

Vá até ao Banco da cidade, mostre o cartão ao caixa, tendo anteriormente retirado a pequena chave e anotado o número que estava escrito e este abrir-lhe-á a porta que dá acesso à caixa-forte que está na cave do edifício (desça pelas escadas). Uma vez no local entre na zona dos cofres de segurança e examine-os até encontrar aquele que tem o mesmo número do cartão que lhe deu o seu contacto antes de morrer. Use a chave para abrir esse cofre e no seu interior irá encontrar uma maleta idêntica à sua. Abra-a e encontrará uma calculadora. Trata-se, sem dúvida, da maleta do anterior agente na missão. Active a calculadora e o fundo duplo abrir-se-á para mostrar uma pequena caixa com uns estranhos sensores, uns dígitos e um sobrescrito. Agarre na caixa e, ao olhar para o conteúdo do sobrescrito, fica preocupado ao ver que não está sozinho. A seu lado estão dois agentes russos que lhe tiram os documentos do sobrescrito e o fazem prisioneiro. Levam-no até uma mina abandonada e deixam-no atado ali. Depois espalham explosivos à entrada da mina.

Ali atado examine tudo o que estiver ao seu alcance e, sem ver nada que possa ajudá-lo a fugir, tente desatar-se sem resultado. No chão a seu lado, parece haver algo. Escave e encon-

trará um fragmento de metal duro. Use-o para cortar as cordas. Depois de ter as mãos livres continue a escavar perto do local onde encontrou o fragmento de metal e desenterre-o. É uma picareta esquecida por algum mineiro.

OPERATION STEALTH

Como teve oportunidade de ver, a solução que oferecemos é apenas parte desta grande aventura e está nas suas mãos resolver o fim do jogo... Experimente vários caminhos, não se esqueça de gravar o jogo e, sobretudo, tenha em conta que existem várias formas de proceder. De facto, os passos que explicámos não são necessariamente os únicos a realizar. Tente alterar a ordem das acções e verá que por vezes o resultado é completamente diferente. Se ficar confuso, retroceda um pouco e pense em que mais poderia fazer... com a sua perícia, as suas armas e a experiência acumulada atingirá o seu objectivo.

PROTECÇÃO DO JOGO

Olhe bem para a ilustração seguinte, nela baseia-se o sistema anticópia do jogo. O programa mostrar-lhe-á esta mesma imagem mas a preto e branco e pedir-lhe-á para identificar a cor de uma determinada zona. Tenha em conta que nem todos damos um mesmo nome a uma cor, por isso deve sempre tomar como referência a lista de cores apresentada pelo programa (por exemplo, um tom azulado suave poderia chamar-se "celeste" mas aqui será sempre "azul-claro").

- Preto
- Branco
- Amarelo
- Cor-de-laranja
- Vermelho
- Castanho
- Cinzento
- Cor-de-rosa
- Roxo
- Azul-claro
- Azul-escuro
- Verde-claro
- Verde-escuro

Próxima entrega:

com o fascículo n.º 14, o Maxijogo

LOOM™

AVISO

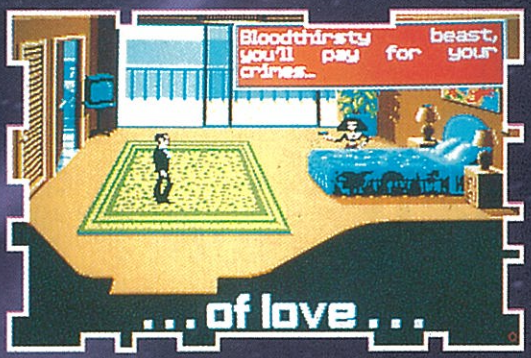
CERTIFICADO DE GARANTIA

Se existir qualquer deficiência relacionada com as disquetes, telefone para:

MIDESA - Marco Ibérica

Telefones: 837 17 39/837 21 49

OPERATION STEALTH



Estas imagens pretendem apenas ser um exemplo deste maxijogo, e não os gráficos que aparecem no écran do computador, dado que podem variar consideravelmente entre diversos formatos tanto na qualidade como na apresentação, consoante as especificações dos computadores.

© MICROPROSE SOFTWARE Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3311

UMA EXPLOSIVA MISTURA DE SUSPENSE, AMOR E ACÇÃO EMOCIONANTE

Cinématique™ é um sistema de jogo em que o aventureiro enfrenta situações complicadas, esquecendo-se por completo das habituais dificuldades de manipulação de uma aventura, dado que esta é totalmente controlada pelo rato ou pelos cursores.
Também inclui incríveis cenários, um intérprete de uso muito fácil e é completamente interactivo.

OPERATION STEALTH

Deverá assumir o papel de John Glames, um agente da C.I.A. que deve recuperar o mais moderno avião de combate: o Stealth, que desapareceu misteriosamente de uma base norte-americana com destino a um país da América do Sul: Santa Paragua.
Inserido no mundo da espionagem internacional, Operation Stealth envolve-o totalmente numa incrível e emocionante aventura Cinématique™.

. Compatibilidade com placas musicais AdLib e Roland (versao PC).
. Incrível atmosfera musical.
. 256 cores na versao VGA do PC.
. Gráficos de alta definição.
. Animações com muitos pormenores.